RETROGAMING
ZAP!
Numero 00 - Febbraio 2021 - Magazine aperiodico ispirato all'omonima rivista pubblicata da Xenia Edizioni fino a dicembre 1992
MW ULTRA
Una distopia da medaglia d'oro per C64!
DELTA'S SHADOW
Il capolavoro russo per ZX Spectrum Next
SOUL FORCE
Gli eroi spaziali di Sarah Jane Avory
TINY BUBBLE
Bubble Bobble torna su Amiga
con una conversione tutta nuova!
GIOCHI NUOVI PER I SISTEMI CHE HANNO FATTO LA STORIA!
LOBO 2019

EDITORIALE

UN ASSAGGIO DI BENTORNATO

Caro Zzap! – la mia lettera alla mitica "Zzaposta!" potrebbe cominciare così – manchi soltanto tu all'appello. Il Commodore 64 è tornato. Certo, è un po' apocrifo e quella microschedina basata su ARM ha poco a che vedere con il VIC-II, il SID e tutti quei meravigliosi miracoli della tecnologia che MOS Technology riuscì a realizzare nel lontano 1982, ma bisogna ammettere che il TheC64, la replica a dimensioni naturali di Retrogames Limited, è davvero uno spettacolo! E già si parla di un Amiga "mini"... Anche lo Spectrum è tornato, con la sua incredibile versione Next che ha già venduto qualche migliaio di esemplari. Ovvio, nulla in confronto ai milioni che ne vendette il Sir negli anni Ottanta, ma bisogna ammettere che questa versione sotto steroidi, realizzata da un gruppo di appassionati, è a dir poco incredibile. E che dire del Mega 65? I suoi inventori sono riusciti addirittura a resuscitare un home computer morto ancora prima di nascere! E non parliamo delle case di sviluppo: chi lo avrebbe mai detto che, nel giro di poche settimane, avremmo sentito nuovamente parlare di Microprose e di Cosmos Design? E poi c'è lui, l'immortale. Il C64, quello vero di mamma Commodore. Per lui lo sviluppo di giochi e di nuove mirabolanti periferiche non si è mai, e sottolineo *mai,* interrotto. E ormai sono quasi 40 anni. Ovvio, è tutto molto più artigianale, a tratti addirittura amatoriale, prodotto in pochi esemplari ma, se cerchiamo nei meandri della rete, possiamo trovare davvero qualsiasi cosa per l'amato biscottone: modem Wi-Fi, interfacce per la domotica, emulatori di drive 1541 che permettono di caricare i giochi da una memory card, adattatori HDMI, cartucce acceleratrici e chi più ne ha più ne metta. Ma, soprattutto, il Commodore 64 e i vecchi sistemi a 8 e 16 bit raccolgono, ancora oggi, una nutrita community di appassionati che, pur se attratti dalle sirene della moderna tecnologia, non hanno mai dimenticato, né abbandonato il loro vecchio compagno di giochi. E allora, caro Zzap!, si può sapere perché tu sonnecchi ancora? Perfino gli Inglesi si sono dati da fare e hanno messo in piedi un annuario prima, e una mini-rivista poi. Davvero, all'appello manchi soltanto tu, e poi potremo finalmente sancire il ritorno dell'epoca d'oro. O forse semplicemente illuderci che stia accadendo davvero, vuoi perché ormai siamo tutti un po' annoiati nell'argento dei nostri 'anta', costretti a restare in casa da un virus tutt'altro che informatico, vuoi perché in fondo per noi i giochi erano quelli del Commodore, dello Spectrum, del Nintendo o dell'Amiga. E così a darti una svegliata ci abbiamo pensato noi, che già nel 2002 ti tirammo fuori dall'armadio e ti scrollammo via un po' di polvere. Noi che di questa Redazione abbiamo già fatto parte, o che proveniamo da altre esperienze editoriali. Noi che questa testata l'abbiamo sudata, sofferta, scritta e goduta mille volte, leggendola e rileggendola a più non posso. Lo facciamo con la consapevolezza che non esistono più le condizioni per un ritorno nelle edicole, ma anche con la speranza di ottenere tutti gli appoggi necessari per ridare a questo affezionato circolo di appassionati la loro, e la nostra, rivista preferita. Questo mini-numero zero serve infatti a mostrare cosa vorremmo fare, e come. Ha solo 18 pagine, ma nelle nostre intenzioni vorrebbero essere molte di più, disponibili in PDF e stampate su richiesta. Lo sappiamo, è un progetto bizzarro, ma se davvero serviva una rivista dedicata al retrogaming e ai sistemi che furono, perché non ridare fiato alla migliore di sempre?

Paolo Besser (e tutta la Redazione)

SommariO

RUBRICHE E SPECIALI

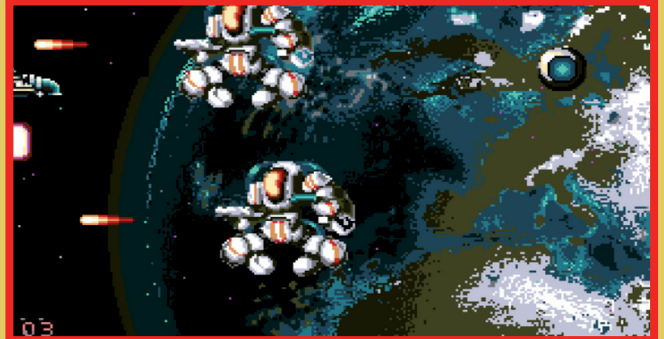
IN EVIDENZA

LE ALTRE RECENSIONI

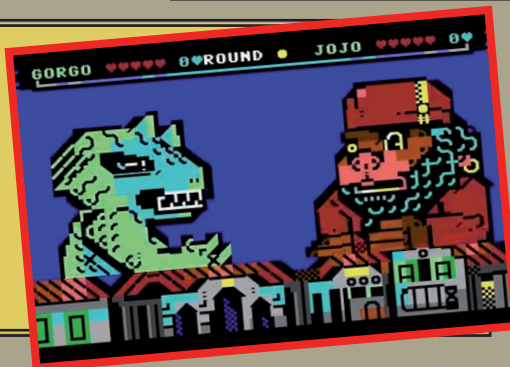
Zzap! - Magazine tecnico aperiodico liberamente ispirato all'omonima rivista "Zzap!", pubblicata in Italia da maggio 1986 a dicembre 1992
Coordinatore e impaginazione: Paolo Besser - **Redazione**: Paolo Besser, Davide Corrado, Danilo Dellafrana, Nicola Morocutti - Per informazioni, contatti, pubblicità: **contatti@zzapmagazine.it** - Lettere, missive, imprecazioni e invocazioni vanno invece mandate a: **posta@zzapmagazine.it**

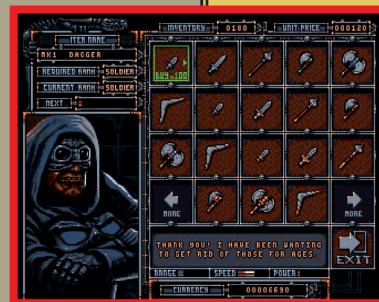
Atic Atac, finalmente su C64 e non solo!

Il grande classico di Ultimate Play the Game del 1983 per Spectrum e BBC Micro, per qualche strano motivo, non era mai stato convertito sulle piattaforme Commodore. Ma oggi è disponibile per C64 e Amstrad 128K grazie a Steven Day, John Ward e Saul Cross. Ma non finisce qui: Graham Pickard lo ha infatti convertito anche per i più "sfortunati" Commodore 16 e Plus/4.

Inviyya, nuovo shooter orizzontale per Amiga

È ormai prossimo all'uscita questo promettente shoot'em up a scorrimento orizzontale, che va ad accrescere la nutrita schiera di titoli Amiga del genere. Ci aspettano 6 livelli organici con nemici e boss di fine livello unici, armi speciali, 3 livelli di parallasse oltre a un accompagnamento sonoro con musica ed effetti sonori. Funzionerà su ogni Amiga con almeno 1MB e sono previste tre versioni fisiche (big box, CD32 e budget), oltre ovviamente alla più economica versione download.

Botte mostruose!

Antonio Savona non finisce mai di stupirci, sia per la quantità di produzioni, sia per la qualità delle stesse. Il nuovo annuncio riguarda Monstro Giganto, un gioco PETSCII che vedrà enormi mostri combattere l'uno contro l'altro. Ricorda un po' il vecchio Red Head come visuale, anche se qui la lotta è uno contro uno. Restate sintonizzati per gli aggiornamenti.

È Chaos Engine? No, ma...

Eleventh Hour Games ha rilasciato un nuovo teaser di Scourge of the Underkind, un arcade adventure con vista dall'alto che ricorda molto da vicino Chaos Engine. Il gioco sarà compatibile con tutti gli Amiga con almeno 1MB e, a giudicare dal video di presentazione, promette una qualità grafica e sonora all'altezza dei più alti standard su Amiga. Non è ancora confermata una data d'uscita, vi terremo aggiornati.

Il parallasse colorato di Parallaxian per C64 e C128

Graficamente spettacolare questo Parallaxian che, come suggerisce il nome, ci catapulta in un mondo in parallasse a scorrimento orizzontale, a bordo del nostro caccia supersonico. Ci aspettano 5 mondi da liberare, in un mix di sparatutto con elementi strategici. Grande cura nella realizzazione grafica sfruttando colori non standard del C64. Sono previste versioni per C64 su cartuccia e disco, digitale per TheC64 e anche una versione nativa per C128, con elementi grafici migliorati e un mondo extra.

Cosa hanno in serbo per noi gli Icon64?

Trevor (Smila) Storey, Georg Rottensteiner, Achim Volkers e Stuart Collier si sono ritagliati negli anni un posto d'onore tra gli sviluppatori C64. Titoli come The Shadow over Hawksmil, Organism, Run Daemon Run, The Age of Heroes hanno messo in risalto le capacità tecniche e di game design del prolifico team. Vediamo cosa bolle in pentola e i titoli che ci aspettano nei prossimi mesi:

Arcade Daze

Il gioco ci catapulterà in una sala giochi anni '80, in cui potremo scegliere i videogame arcade con cui giocare. Sono attesi 18 "arcade" diversi tra cui cloni di Pacman, Space Invaders, Frogger, ecc.

I ragazzi di Icon64 ci informano che il multi-game è finito e pronto ad essere inviato in versione cartuccia a chi ha partecipato alla campagna di Kickstarter. Per tutti gli altri, sarà disponibile entro pochi mesi. Noi siamo prontissimi a recensirlo.

Battle Kingdom

Già in fase di preordine presso Psytronik, con l'uscita prevista in primavera, è questo arcade adventure con visuale dall'alto.

Avremo ben 8 principesse da salvare da altrettanti cattivoni, in un mondo colorato e ben dettagliato, popolato da Sprite hi-res. Anche il comparto sonoro si preannuncia molto curato grazie alla presenza di Saul Cross.

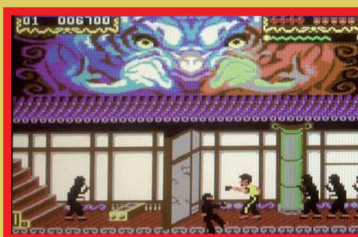
Soulless 2: The Armour of Gods

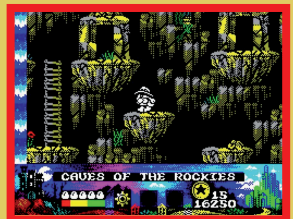
Il seguito del platform del 2012 pubblicato da Psytronik procede speditamente. Icon64 ci informa che è pronto al 98%. Manca da aggiungere il finale e poi il playtest. L'uscita è prevista per l'estate.

Age of Heroes 2: Path of the Titans

Anche questo un seguito. Questa volta del clone di Rastan pubblicato da Psytronik nel 2019. L'originale era molto interessante dal punto di vista grafico, anche se un po' ripetitivo nella modalità di gioco. Questo seguito si preannuncia graficamente spettacolare, come potete vedere dalla foto, mentre è davvero troppo presto per esprimere giudizi sul gameplay, in quanto Icon64 ci informa che le parti grafiche e sonore sono pronte, ma la programmazione è agli inizi. L'uscita è pianificata per fine anno.

Dragon Punch

Un bel picchiaduro a scorrimento, di ispirazione orientale, non appare sugli schermi dei nostri C64 da un bel po'. Questo Dragon Punch ("vagamente" ispirato a Kung-Fu Master) potrebbe rendere giustizia a un genere che non ha sempre brillato sul biscottone. Ad ora grafica e sonoro sono pronti, mentre la programmazione procede a rilento, visto che il team punta a ultimare gli altri giochi in arrivo, prima di impegnarsi su questo. Uscita prevista nei primi mesi del 2022.

Torna anche Dizzy!

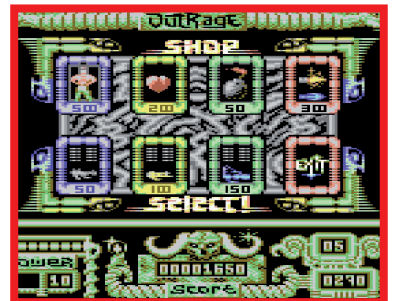
I mitici Oliver Twins tornano, dopo ben 28 anni dal loro ultimo gioco per Spectrum, con Wonderful Dizzy. Le avventure dell'ovetto più amato dei videogiochi non si fermano e questo nuovo capitolo sembra rispettare la tradizione della serie, presentandosi come un ottimo platform curatissimo sia dal punto di vista grafico, sia per giocabilità.

Risse amighiste

E, per una volta tanto, non ci riferiamo alle infinite lotte sui social network e sui forum di tutto il mondo per stabilire cosa sia Amiga e cosa no. Nato come esercizio di programmazione usando Amos Pro 2.0, questo porting non ufficiale di

Streets of Rage (uscito nel 1991 per Megadrive) sembra molto interessante e promettente. È disponibile da poco una demo giocabile del primo livello, con un solo personaggio, che contiene anche la musica e applica effetti di color cycle ai fondali.

Outrage

Protovision/Psytronik per C64, €4,99 digital, £40.00 disco/cartuccia
https://www.outragegame.com

Non sarà nato dalla china di Jack Kirby, ma il Caporedattore Mascherato è stato l'eroe di cui abbiamo avuto bisogno negli anni d'oro di Zzap! Come chi? Il difensore del copyright, l'uomo che combatte contro cloni e presunti scopiazzature in difesa delle idee originali! Inizialmente apparso nella recensione di Hawkeye (Settembre 1988, bei tempi!) elucubrando un paragone un filo campato in aria tra il gioco dei Boys Without Brains e Obliterator di Psygnosis, oggigiorno spalerebbe la polvere dalla Caporedattor-Caverna pur di tornare in azione contro Outrage, un gioco che – incredibile! - mostra una similitudine innegabile con lo stesso Hawkeye. Lo sprite principale è animato in modo indistinguibile dalla SLF (Synthetic Life Form, il cyborg protagonista del classico Thalamus) e anche l'uso del dithering e della tavolozza pare riportarci all'autunno del 1988; diavolo, addirittura le quattro armi disponibili si comportano come quelle di Hawkeye sia per potenza di fuoco che per rappresentazione grafica! Outrage è però diverso nello schema di gioco, prediligendo una sana azione a scorrimento orizzontale à la Contra tra piattaforme, alieni da vaporizzare e giganteschi boss contro cui sbattere la testa, laddove l'illustre predecessore sballottava il sintetico protagonista da una parte all'altra dei suoi livelli. Outrage è dunque più diretto, rapido, lo possiamo ricostruire; inoltre omaggia il giocatore con un paio di smart bomb per quei periodi grigi (pressapoco dal terzo dei cinque livelli previsti) quando la difficoltà inizia a fare sul serio. Siccome ogni arma supplementare ha una scorta di munizioni infima, qualunque cattivo eradicato sgancerà monete con cui rimpinguare le scorte nei negozi che spunteranno come funghi (sul serio, escono letteralmente dal terreno!), un grande classico del genere. Che poi le botteghe ove dilapidare la pecunia digitale erano un elemento cardine di Flimbo's Quest, altro successo dei Boys Without Brains; comincio ad avere un quadro piuttosto chiaro delle ispirazioni che portarono i ragazzi di Cosmos Design a mettere in cantiere Outrage agli inizi degli anni Novanta, un progetto messo in frigo a causa del declino del mercato a otto bit, provvidenzialmente scongelato e portato alla nostra attenzione in tempo per questo nuovo numero di Zzap!.

La varietà di nemici lascia a desiderare, ma ogni livello aggiunge un tocco personale.

Outrage è un po' un incrocio tra Hawkeye e Rubicon, impacchettato in un'offerta decisamente golosa. Le ispirazioni sono palesi ma il risultato è molto buono, nonostante l'eccellenza rimanga fuori portata a causa di una longevità scarna, con cinque soli stage resi più ripidi da un livello di difficoltà che non fa sconti a nessuno. La presentazione audiovisiva è comunque notevole (le lingue di fuoco del primo livello omaggiano platealmente l'arte di Bob Stevenson) e, sono certo, da sola basterà a spingere gli amanti dell'azione a fare la proverbiale partita in più. Promosso!

I boss sono belli grossi, e vanno affrontati in un'apposita arena.

Pubblicare un gioco dopo 30 anni può essere un'arma formidabile per il marketing, ma dopo così tanto tempo ci si aspetta sempre un miracolo e... beh.. il miracolo stavolta non c'è stato. Outrage si presenta bene ma ha diversi difetti nella calibrazione della difficoltà, imperdonabili visto il tempo a disposizione per fixarli. Ci sono poi scelte di design che non condivido e, in definitiva, mi sembra un gioco discreto ben lontano dal capolavoro che dovrebbe essere.

PRESENTAZIONE 75%
Buona schermata iniziale, e manuale che spiega con un filo di nostalgia il sogno di Cosmos Design.

GRAFICA 83%
Prendendo ispirazione dai migliori è difficile sbagliare.

SONORO 85%
Colonna sonora tostissima che dà la carica!

APPETIBILITÀ 80%
Un gioco degli anni Novanta resuscitato per il C64? Mio!

LONGEVITÀ 75%
Soli cinque livelli, ma diventa presto impegnativo

GLOBALE 78%
Un discreto gioco d'azione che renderà felici i fan di Contra..

TEST

MW ULTRA

Psytronik/Protovision per C64, $15,99 digital
https://www.protovision.games

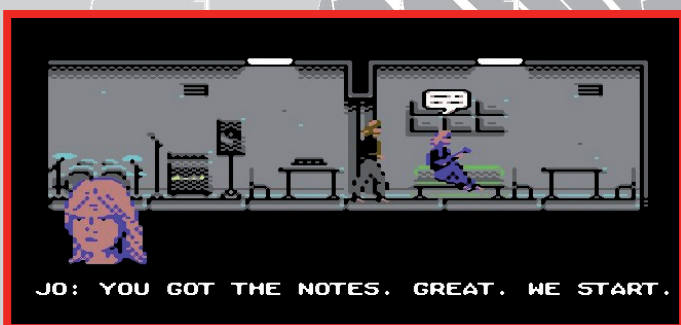
Ian e Lucas erano due carissimi amici, entrambi musicisti e metallari. Il secondo era addirittura il chitarrista di un gruppo thrash metal piuttosto famoso in città, i Cyberpriest, ma la vita non è mai facile per chi suona per professione (e chiunque lo faccia, in quest'epoca di Covid, purtroppo ne sa qualcosa): i soldi scarseggiano e la birra costa sempre più cara, senza contare che le chitarre e la loro manutenzione, di solito, non te le regalano. Morale della favola, i due talvolta arrotondavano il magro "stipendio" con dei furtarelli, solitamente intrufolandosi nei magazzini delle aziende per portare via qualcosa da rivendere al mercato nero. Colpetti innocui, senza tante velleità criminali, solitamente privi di conseguenze spiacevoli. L'ultima volta, però, Lucas è rimasto vittima di un tragico incidente e ha perso la vita, spingendo Ian in un pozzo di depressione e insicurezza.

La gente balla al ritmo della techno e... lo schermo sbatacchia. Geniale!

A tirargli su il morale, tuttavia, ci hanno pensato proprio i Cyberpriest, offrendogli il ruolo di chitarrista che fu dell'amico: del resto era la persona più adatta, conoscendo il gruppo e le sue canzoni e, dopo un momento di comprensibile esitazione, Ian ha accettato con entusiasmo. Il ragazzo non poteva essere più felice: aveva trovato un lavoro assicurato, poteva suonare coi suoi idoli e, in pochissime settimane, era già pronto per il debutto. Peccato, però, che il primo concerto con la nuova formazione non sia andato nel migliore dei modi: nel locale dell'esibizione è scoppiata una mega-rissa, sedata solo con un violento intervento della polizia, avvenimento che ha scosso Ian ancora di più nel profondo, fino a far riemergere dall'oblio immagini di un passato che assolutamente non ricordava: nuovi incubi, improvvisi flashback… cosa stava mai succedendo? Perché, improvvisamente, Ian si è reso conto di aver completamente rimosso interi capitoli della sua esistenza? Cosa avrà mai fatto in passato e, soprattutto, avrà chiuso il gas? Al poco allegro chitarrista non restava che un'opzione: cercare di rimettere insieme i brandelli del suo vissuto, senza tuttavia dimenticare i suoi nuovi impegni con la band.

MW Ultra è una sorta di reboot della saga di Metal Warrior (da cui le due iniziali nel titolo), una serie di bellissimi giochi realizzati dagli sviluppatori

MW Ultra è un lavorone! Anche ai tempi d'oro del C64, era molto difficile trovare titoli con una storia così profonda e un gameplay così articolato, con tante missioni da compiere e tante risse da affrontare nel mentre. Certo, ha i suoi difetti: come picchiaduro è piuttosto "legnoso" ma, in fondo, l'anima predominante è quella dell'avventura dinamica e qui i Covert Bitops hanno svolto un lavoro a dir poco eccellente, per altro sfruttando VIC-II e SID come meglio potevano. A me è proprio piaciuto e, anche se 16 dollari possano sembrare parecchi per un gioco per C64, trovo che li valga fino all'ultimo centesimo.

No, Lucas: ti assicuro che questa è proprio una PESSIMA idea...

La sala prove è il luogo in cui si cementifica l'amicizia tra i membri della band.

Ormai lo sappiamo: il C64 ha mille vite e stupisce sempre di più. MW Ultra, che reinterpreta il primo dei 4 capitoli fino ad ora usciti nella serie Metal Warrior, è un altro titolo che spinge il nostro amato biscottone verso nuove vette. Fluido, veloce, ben curato, con grande musica e una storia che ci tiene incollati allo schermo, proprio come ci si aspetta da un titolo moderno per console! E invece Lasse Öörni è riuscito a fare tutto questo sull'8 bit di mamma Commodore. Ottima anche l'idea di sfruttare il C128 o eventuali espansioni per rendere il gioco ancora più fluido. Consigliatissimo!

"WOW!" è stata la prima espressione che mi è uscita dalla boccuccia! Avrei pagato oro per poter giocare a qualcosa del genere negli anni 80, ma, soprattutto, mi sarei bullato non poco con i "miseri" possessori di C64, visto che il gioco può utilizzare la modalità 2 Mhz della CPU del mio C128, e si accorge anche della presenza di SuperCPU e REU! MW Ultra è subito avvincente, sarà per la grafica ben definita, sarà per l'ottimo, strepitoso sonoro! Il gioco si presenta come una sorta di via di mezzo tra un'avventura grafica e un rullacartoni classico, con più enfasi verso il primo genere rispetto al secondo; il controllo del personaggio è inizialmente penalizzato dall'utilizzo del joystick classico a un pulsante, ma nelle opzioni è possibile fare uso di ben 3 pulsanti se si dispone di joypad più moderni. Devo comunque dire che si impara abbastanza in fretta a controllare il proprio personaggio anche in "classic mode"… Un gran gioco che merita di essere giocato!

Covert Bitops nel corso di due decadi. L'impostazione è duplice, avventura dinamica e rullakartoni: Ian può muoversi per le strade della città ed entrare in alcuni edifici, parlare con altri personaggi e affrontare "missioni" che richiedono di raggiungere alcuni luoghi specifici, raccogliere oggetti e consegnarli ad altri personaggi ancora, menando le mani durante il tragitto. Le strade, infatti, pullulano di piccoli delinquenti pronti ad aggredirlo. Fortunatamente, ad aiutarlo ci sono le forze dell'ordine che, appena individuano una rissa, sono pronte a intervenire contro i delinquenti, lasciando Ian indisturbato. Alla loro eliminazione, i nemici lasciano sul terreno monete, gadget, armi e bonus di ogni tipo che possono essere convertite in armi nell'apposito negozio. Le abilità del nostro eroe aumentano con l'esperienza, proprio come nei giochi di ruolo.

Insomma, MW Ultra è tutt'altro che un gioco banale e, grazie alla rapidità dei caricamenti, non si perde mai il filo dell'azione. Anche dal punto di vista tecnico ci troviamo al cospetto di un notevole lavoro, visto che i Covert Bitops hanno seguito ogni strada per sfruttare l'hardware a disposizione: se avete un Commodore 128 (o usate VICE x128 e poi andate in "modo 64"), MW Ultra si accorge della CPU 8502 e ne usa la modalità a 2 MHz, tra un frame e l'altro, per migliorare lo scrolling e la fluidità del gioco. Ma verranno sfruttate anche eventuali espansioni di memoria e perfino la SuperCPU, se siete così fortunati (o appassionati) da averne una! MW Ultra, insomma, è proprio un titolo "a tripla A" come ai bei vecchi tempi, se non meglio, disponibile in diversi formati fisici e digitali, compresa una bella cartuccia a tiratura limitata.

I malviventi che pullulano in città non esitano a sparare!

PRESENTAZIONE 90%
Modernissima: il gioco comincia con tanto di prologo giocabile, che fa da tutorial.

GRAFICA 92%
Varia e ben disegnata, con un uso sapiente dei colori e degli effetti speciali.

SONORO 96%
La colonna sonora è davvero strepitosa!

APPETIBILITÀ 82%
Così caro anche il download? Ma ne varrà davvero la pena?

LONGEVITÀ 98%
Impossibile smettere di giocare fino a che non lo si porta a termine

GLOBALE 96%
Un'indiscutibile capolavoro in quest'epoca di "riscoperta" del C64.

TEST

SOUL FORCE

Gioco Caldo

Protovision per C64, €7,99 digital, €45 cartuccia
https://www.protovision.games

Nell'universo è possibile trovare due categorie di sparatutto: quelli belli e quelli brutti! Ma se siamo qui a parlare di Soul Force, l'ultima fatica della talentuosa programmatrice Sarah Jane Avory, significa che quest'ultimo debba per forza appartenere alla prima delle due! Gli sparatutto a scorrimento non sono mai abbastanza: è un genere di gioco per cui il Commodore 64 ha sempre avuto le physique du rôle e, in questo caso, ci troviamo nella dimensione "orizzontale", con il classico movimento dello schermo da destra a sinistra, con il suo carico di sprite, proiettili che si muovono in tutte le direzioni, azione frenetica e una bella colonna sonora ad accompagnare l'azione.

Dopo un lungo periodo di pace, misteriosi invasori bio-meccanici minacciano il sistema solare Soultron e, nei panni di un pilota provetto, dovete guidare la navicella Soul Force contro l'intero esercito di invasori, svolazzando sulla superficie di diversi pianeti o snuotazzando nei loro mari, secondo le abitudini di questa tipologia di gioco, con nemici ovunque, power-up da raccogliere, slalom tra i proiettili eccetera eccetera. Insomma, vi hanno rifilato la classica "sola" della missione suicida e ora sta a voi rimediare (sembrerebbe il solito progetto che mi fanno seguire quando faccio finta di essere un azzimato informatico... NdD). Comunque ormai siamo in ballo, quindi che si aprano le danze. Anzi, ora è il vostro turno: io ho già dato prima di scrivere questo articolo!

Soul Force è frutto di un lavoro triennale da parte di Sarah che, lo ricordiamo, è anche l'autrice di Zeta Wing, già pubblicato dalla stessa etichetta (in quel caso, trattavasi di sparatutto verticale). Il gioco è bello grosso, perché è composto da ben 20 livelli, ognuno abbinato, come vuole la tradizione, a un bel mostrone finale! Ogni livello è poi accompagnato da due colonne sonore, una per il livello stesso, l'altra per la parte conclusiva, il che ci regala ben 40 diverse musiche! A ciò va aggiunto il solito armamentario variegato, composto da proiettili multi-direzionali, potenziatori, schermi protettivi e bombe-distruggi-tutto, come impone la tradizione in questo genere di giochi.

L'azione è frenetica dal primo

Con Soul Force, Sarah Jane Avory si svincola dagli sparatutto a scorrimento verticale, che tanta fortuna le hanno portato con Neutron e Zeta Wing, per declinare a modo suo l'iconica bellezza di Thunderforce 4 (le citazioni sono evidenti, per la gioia dei fan) sul Commodore 64. Soul Force è sontuoso e splendido da giocare, ma complessivamente mi è sembrato un filo troppo facile; senza dubbio Zeta Wing resta il gioco meglio bilanciato nel portfolio dell'autrice. Voi, nel dubbio, giocatelo subito al livello Manic, visto che sarebbe un peccato "bruciarsi" un titolo tanto bello in un solo pomeriggio.

Quando si tratta di sparatutto orizzontali, non posso evitare di paragonarli ai classici, come Uridium e il mio amato R-Type. Ecco forse Uridium posso anche non scomodarlo, ma R-Type sì: me lo sono rigiocato apposta per fare un confronto. Soul Force esce sconfitto, ma senza rompersi le ossa: è un ottimo gioco, oltremodo nuovo, che piacerà di sicuro agli amanti del genere. Pensiamo anche che la sua realizzazione è stata portata avanti praticamente in solitaria, visto che il nome di Sarah Jane Avory viene menzionato nel manuale in quasi tutti i ruoli, tra cui programmazione, colonna sonora e grafica, e che realizzare qualcosa per il nostro biscottone è sinonimo di amore, passione e dedizione! Consigliatissimo.

Ognuno dei 20 livelli è preceduto da una bella immagine bitmap.

Alcuni mondi sono chiaramente di ispirazione R-Typiana...

Mi sono sempre piaciuti gli shoot'em up a scorrimento orizzontale, dai tempi di Scramble in poi. Soul Force non avrà la grafica di R-Type, ma grazie all'elevato numero di livelli propone una sfida lunga e abbastanza difficile, mai frustrante. Ho apprezzato molto il sistema di progressione delle armi e il fatto che perdere una vita non significhi restare in braghe di tela, così come ho trovato davvero incredibile il fatto che ogni livello abbia una musica a sé stante e una schermata di presentazione. La Avory ha fatto davvero un grandissimo lavoro, cercando di dare a ciascuno stage una personalità tutta sua. Bello, davvero bello: probabilmente, se all'epoca d'oro le cartucce fossero state più diffuse, il C64 sarebbe stato sfruttato ancora meglio!

livello anche se lo si gioca in modalità "facile"; la modalità "nightmare" è qualcosa di impossibile, per lo meno per me e per il mio povero joystick arrugginito: saranno 20 anni che non lo imbraccio seriamente, ma ho comunque deciso di cimentarmici con il livello "normal". In quello facile i nemici infatti nemmeno sparano, se escludiamo i maledetti cannoncini che si incontrano di tanto in tanto... Il gioco è distribuito sia in formato digitale (è una immagine CRT, ovvero l'immagine di una cartuccia) sia in formato fisico: in questo caso è, come è prevedibile, una bella cartuccia in carne e ossa. L'edizione digitale funziona benissimo con il "The C64" (ci sono tre file .crt diversi, in questo caso va usato quello con la dicitura "GS"), ma la si può usare anche su diversi dispositivi moderni. Quanto agli emulatori, lo abbiamo testato con più o meno tutti quelli disponibili (Vice in testa), senza riscontrare problemi di sorta.

Soul Force fornisce anche diverse modalità di salvataggio della posizione raggiunta: si può salvare su disco, salvare su cartuccia in presenza di una Eeprom, ma in ogni caso ci verrà assegnata una password alfanumerica, alla fine di ogni stage, che codifica il livello appena superato, il numero di vite che ci restano, i power-up che abbiamo e così via. Quasi dimenticavo l'ultimo dettaglio, da non trascurare visto che la giocabilità ne trae gran vantaggio: avete presente quando siete armati fino ai denti e venite uccisi, costringendovi a fare il mostro finale del livello con l'arma di default? Ebbene, non disperate. Come in Zeta Wing, della stessa autrice, le armi migliorano con la raccolta dei bonus e, perdendo una vita, la potenza di fuoco diminuisce solo di una "tacca".

Siamo davanti ad uno tra i migliori shoot'm up per C64. Una cartuccia stipata di grafica spettacolare e varia, musiche ed effetti sonori azzeccati e tantissima sana giocabilità. Sarah Jane Avory ha portato sul nostro amato biscottone tutta la sua esperienza di sviluppatrice di giochi per console con un titolo da primato. Bella la possibilità di salvare i progressi o di usare un codice per non ripartire da capo ogni volta. Un must per tutti gli amanti degli sparatutto a scorrimento orizzontale in crisi di astinenza da R-Type e Denaris. Scaldate i joystick!

Non arriveremo sani al prossimo pianeta, senza affrontare il mostro finale

PRESENTAZIONE 86%
niente di roboante, ma buona colonna sonora durante i titoli e poco altro. Ma anche i suoi predecessori erano così, non dimentichiamolo!.

GRAFICA 90%
Bella grafica, a volte forse un pochino ripetitiva ma ben realizzata. A volte non è chiaro, ameno al primo giro, se il fondale sia un ostacolo o meno in alcuni livelli.

SONORO 86%
Tante musiche, ma nessun capolavoro come nel passato.

APPETIBILITÀ 90%
Uno sparatutto nuovo con un sacco di livelli e costa poco... vuoi non comprarlo?

LONGEVITÀ 95%
I livelli sono tanti: 20!

GLOBALE 90%
Un gioco caldo a tutti gli effetti, assolutamente consigliato!

Tiny Bubble

Abyss per Amiga 500 +1MB, €00
https://www.gamesreplay.net/gr/download/tiny-bobble-amiga-win/

Bubble Bobble non richiede certo presentazioni, è uno tra i videogiochi più famosi di sempre. Pubblicato nell'agosto 1986 da Taito, invase le sale giochi con la sua immediatezza, con la sua grafica "pacioccosa" e soprattutto con le sue indimenticabili musichette. Ma celava una profondità inaspettata al primo sguardo, perché se a un giocatore distratto poteva sembrare un semplice platform monoschermo con personaggi buffi e carini, quando ci si faceva prendere dalle dinamiche di gioco si scopriva un mondo di pozioni, scarpette, lettere da collezionare, caramelle multicolor, ombrellini e un sacco di piccole attenzioni che potevano cambiare radicalmente il corso della partita. Il successo fu tale e tanto, anche grazie alla fantastica modalità a due giocatori, che le avventure dei due draghetti sputabolle furono convertite - nel corso degli anni - praticamente per tutti i sistemi domestici (dal Saturn allo ZX Spectrum, dalla Playstation al Commodore 64) e, in quanto alla conversione per Amiga, l'onere toccò alla Firebird, nell'ormai lontano 1988.
L'opera fu di buon livello e molti di noi passarono decine e decine di ore davanti allo schermo, cercando di raggiungere il mitologico centesimo livello, imprecando all'occorrenza, quando la maledetta balena impazzita (Beluga, in giapponese "Monsta") correva a raggiungerci, oppure quando uno dei fantasmini lanciapietre (gli Stoner in giapponese "Mighta") era più veloce di noi.

Piccole bolle crescono

Dopo la bellezza di 35 anni siamo ancora qui a parlarne, ma non per rivangare i bei tempi che furono, bensì perché il germanico team Abyss ha deciso di sfornarne una conversione addirittura migliore, rifacendola da zero. In questo modo, ha ottenuto una versione ancora più aderente all'originale da sala giochi. Il risultato di queste fatiche è ora finalmente nelle nostre mani ed è a dir poco stupefacente. In un solo file di circa 200 kilobyte è racchiusa tanta magnificenza videoludica da far scorrere una lacrimuccia di commozione, anche al più rude retrogamer amighista. Una breve lista delle migliorie apportate comprende 50 FPS contro i 25 dell'originale, una palette di 32 colori contro 16, una varietà di 150 oggetti contro circa 40, uno schermo di 224 pixel contro i 200 della versione del 1988. Oltre a tutto questo, sono stati aggiunti tantissimi piccoli elementi grafici che mancavano nella conversione Amiga: intro animata, boss finale animato, finali multipli, lo schermo di Extend animato e lo schermo di avanzamento.

le bolle con lo sciacquone incorporato non potevano mancare!

Ragazzi, che spettacolo! Sinceramente non sapevo che aspettarmi da questa nuova conversione, ma la soddisfazione è massima. Le dinamiche di gioco sono quelle a cui siamo abituati da oltre 35 anni, e finalmente abbiamo una versione che rende giustizia alle potenzialità di Amiga, sia dal punto di vista grafico, sia sonoro. La giocabilità è sempre alle stelle e la modalità due giocatori aggiunge quel qualcosa in più che ti spinge a fare la classica "ultima partita e poi smetto". E poi è pure gratis, Bub e Bob ringraziano!

Bubble Bobble è un coin op che ho amato alla follia, quando ero un ragazzino, e le sue conversioni erano già di buona qualità (ho divorato quella per C64). Tiny Bubble replica la sua grafica e il sonoro indimenticabili in modo eccellente, con una resa convincente anche del gameplay. Ci sono, tuttavia, alcune sostanziali differenze nei salti, nelle collisioni e nell'assegnazione dei bonus che lo rendono per certi versi più facile, per altri più impegnativo. Peccato solo che la mia prima partita si sia interrotta al 50° livello, a più di un milione di punti, con un brutto crash dell'intero gioco..

La fedeltà della grafica di Tiny Bubble al coin op originale è pazzesca!

PRESENTAZIONE 95%
Migliorata rispetto all'originale Amiga e fedele al Coin-op

GRAFICA 95%
Fedele all'originale da sala, sfrutta egregiamente le potenzialità di Amiga

SONORO 95%
Il mitico brano di Bubble Bobble rivisitato, insieme a tantissimi effetti sonori.

APPETIBILITÀ 97%
Un nuovo Bubble Bobble per Amiga!

LONGEVITÀ 98%
In uno o due giocatori sarà difficile mollare il joystick.

GLOBALE 92%
Un capolavoro di tecnica e giocabilità.

Wiz - Quest for the Magic Lantern

Mutation Software per Amiga 1200/CD32, €8,25 digital download, £14,99 boxed
https://softwareamusements.com/MutationSoftware

Accidenti! Lo sapevo che dovevo prendere l'ombrello di titanio!

Dopo ben 24 anni di assenza, è tornata su Amiga Mutation Software, firma che negli anni '90 aveva realizzato una serie di titoli molto interessanti - tra cui Cyberpunks e Doodlebug (pubblicati da Core Design), e Tin Toy. Per celebrare questo ritorno, l'autore Adrian Cummings ha scelto il genere platform, su cui aveva dato ottime prove in passato, e ci ha catapultato nei panni del maghetto Wiz, nella sua ricerca di una misteriosa lanterna magica. Per raggiungere lo scopo, dovremo affrontare 5 mondi suddivisi in sotto stage con tanto di boss finale (sia mai che la lampada la troviamo comodamente in cantina), ciascuno con la propria ambientazione. Il nostro Wiz però non si lancia all'avventura senza portare con se' la sua fida bacchetta magica che, grazie alle pozioni da raccogliere durante i livelli, gli permetterà di lanciare degli incantesimi che mago Otelma spostati proprio. Le magie ci permetteranno di far apparire una dolce ma letale fatina, di volare per qualche istante grazie ad una bolla avvolgente stile Crystal Ball, di curarci con la pozione curativa, di congelare per qualche secondo i nemici e di far cadere una pioggia di palle infuocate dal cielo. Oltre che con le pozioni potremo affrontare i nemici con la bacchetta magica sparando coreografiche ma letali stelline oppure saltando loro in testa un numero sufficiente di volte per farli sparire. Potremo inoltre salire in groppa ad alcuni animali sparsi nei livelli che ci aiuteranno a sconfiggere più facilmente i nemici. Dal punto di vista tecnico Wiz è ben curato, gira tranquillamente e fluidamente su un A1200 base con 2MB (se lo installiamo su HD è consigliato avere un po' di ram in più), bello il parallasse su tre livelli con oggetti in primo piano e fondali in parte animati. La grafica è meno colorata delle precedenti produzioni di Mutation, con buone animazioni del protagonista e dei nemici, da notare la scelta di disegnare in prospettiva le piattaforme cosa che a volte inganna durante i salti in quanto non "si tocca" dovunque. Il reparto sonoro presenta vari brani per i livelli e un buon numero di effetti. Da notare l'assenza di un sistema di salvataggio o di codici e anche di checkpoint all'interno dei livelli che ci costringe a ripartire da capo ogni vita persa (anche se i livelli non sono grandissimi).

No, i puffi non sono i sudditi di re fungo!

NDM

Sinceramente mi aspettavo un po' di più da questo Wiz, visto il curriculum di Mutation Software su Amiga. L'idea non è certo originale, ma speravo in un gioco godibile e ben calibrato. A lungo andare, la precisione richiesta nei salti, a causa della scelta di disegnare in prospettiva le piattaforme, e una difficoltà spinta troppo in alto tendono a renderlo frustrante. Peccato. Grafica e sonoro sono più che sufficienti anche se non spingono certo i nostri A1200 verso nuove frontiere. Comunque un buon ritorno, dopo 24 anni di assenza. Aspettiamo a vedere come sarà Cyberpunks 2 annunciato per fine di quest'anno. Ben tornata a casa Mutation!

Wiz è un gioco curioso, per certi versi sembra un remake in salsa scandinava (lo stile grafico ricorda tantissimo la produzione di New Line Software) del classico Apprentice. È indubbiamente un prodotto interessante, ma il desiderio di fare progressi viene messo a dura prova da un rilevamento di collisione eufemisticamente impreciso, una brutta bestia se sommata alle generose dimensioni dello sprite principale e a una certa parsimonia di checkpoint. C'è un bel gioco dietro quella grafica (anche troppo) colorata, ma portarlo alla luce richiederà parecchia dedizione.

Le lugubri caverne sono una meta turistica ambitissima...

PRESENTAZIONE 80%
Caricamento veloce, simpatiche schermate iniziali con un po' di opzioni da scegliere.

GRAFICA 75%
Non sfrutta al massimo il chipset AGA e alcune scelte rendono più difficile il gioco.

SONORO 85%
Buone le musiche di accompagnamento anche se tendono ad essere ripetitive, azzeccati gli effetti.

APPETIBILITÀ 75%
Un altro platform su Amiga?

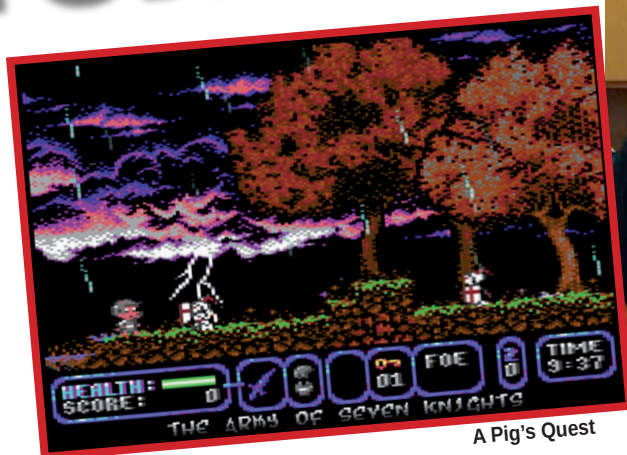
LONGEVITÀ 85%
Bella l'idea delle magie ma il gioco tende a essere frustrante.

GLOBALE 80%
Buon platform con idee interessanti, consigliato agli amanti del genere.

Due domande a...

ANTONIO SAVONA

A Pig's Quest

Autore di alcuni dei giochi più apprezzati degli ultimi anni per C64, Antonio Savona si è fatto notare per le sue doti tecniche e per la sua capacità di sfruttare il biscottone fino all'ultimo bit disponibile. Lo abbiamo rincorso mentre cercava di fuggire sul tram e lo abbiamo intervistato per voi!

L'Abbaye Des Morts su C64

Zzap! *Planet Golf, Abbaye des Morts, Fix it Felix, Boxy Moxy... una combo di giochi che ti ha spedito nell'olimpo dei coder del C64: ma dov'eri esattamente ai tempi d'oro della piattaforma?*

Nel 1989 sono andato molto vicino a pubblicare un gioco, di cui ancora conservo i sorgenti. Avevo raggiunto un accordo informale con una casa di software italiana a cui avevo mandato una demo giocabile di un livello di uno sparatutto. Ma ero un adolescente poco risoluto, quindi non sono riuscito a portare a termine il progetto, preferendo sperimentare cose nuove con l'Amiga. Tuttavia, il desiderio di pubblicare un gioco tutto mio non si è mai spento, quindi ho rimesso le mani sul biscottone per dimostrare a me stesso che non è mai troppo tardi.

Zzap! *Chissà, magari i "tempi d'oro" sono adesso: ogni mese esce qualche gioco per C64 o per altri sistemi vintage degno di nota, costano poco e talvolta sono anche gratis. Cosa ne pensi di questo ritorno di fiamma per C64 e affini?*

Sono contentissimo che ci sia questo ritorno di fiamma per il Commodore 64, ma allo stesso tempo sono molto critico con le produzioni attuali, incluse le mie. È incredibile che ancora oggi ci siano produzioni di qualità, ma il meglio si è visto nell'età d'oro. Il fatto è che nonostante la disponibilità di strumenti di sviluppo più moderni, scrivere un gioco per C64 è ancora una cosa maledettamente difficile, oggi come allora. La differenza è che oggi può solo essere un hobby, mentre allora era un lavoro. I migliori giochi sono stati commissionati, pagati e affidati a professionisti che sviluppavano per mestiere. Nel 2020 sono stati scritti e pubblicati oltre cento giochi solo per il Commodore 64, ma credo che se fosse possibile recapitarli a un dirigente della System 3 con una macchina del tempo, questi non ne pubblicherebbe neanche il 10%.

Zzap! *Oltre a programmare bei giochi fai anche tanta beneficenza. Quanto hai raccolto finora per l'Unicef? Continuerai su questa strada?*

Il discorso dei guadagni nel retrogaming è complesso e meriterebbe una risposta articolata. Tuttavia, non stiamo parlando di cifre da capogiro. Fix it Felix Jr. ha avuto un successo completamente inaspettato: per settimane intere è stato non solo il gioco Commodore 64 più popolare di Itch, ma addirittura, per qualche giorno, il più scaricato tra tutti i formati. A oggi, con più di 30.000 download, ha guadagnato oltre 4.000 sterline, somma che è stata interamente devoluta all'UNICEF. Risultato ancora più eclatante se si pensa che la donazione è del tutto opzionale. Si tratta tuttavia di una anomalia, perché raramente un gioco di successo ti fa andare in quadrupla cifra, sommando tutte le piattaforme di distribuzione digitali e fisiche. Tutti gli altri miei giochi hanno venduto di meno. Non saprei dirti quanto sia stato donato all'UNICEF in questi anni, sommando tutti i guadagni dei giochi che ho realizzato, ma dubito si arrivi a 10.000 sterline. Una prova ulteriore che non si può realizzare software per Commodore 64 per mestiere, deve necessariamente essere un hobby.

Fix it Felix Jr non è sopravvissuto a Flash... ma sul C64 invece si!

Zzap! *Stiamo aspettando spasmodicamente A Pig's Quest da quando abbiamo visto i primi teaser. A che punto è lo sviluppo? Ci sono previsioni per la data d'uscita?*

Diciamo che con la grafica siamo circa al 70%, con la musica al 90%, con il codice più o meno al 50%: c'è ancora molto da fare, specialmente se manteniamo questo spirito di profonda autocritica che ci spinge spesso a tornare su parti perfettamente

funzionanti per migliorarle ulteriormente. A Pig Quest, nelle intenzioni del team di sviluppo, sarà il gioco che esprimerà al meglio quello che possiamo fare. Ci vorrà ancora del tempo perché io, i fratelli Chiummo e Alain Mauricet vogliamo andarne totalmente fieri: non credo che riusciremo a pubblicarlo prima dell'estate.

Zzap! *A differenza di tanti titoloni del passato, i tuoi giochi trasudano giocabilità e ottimi controlli: pensi che le ultime produzioni per C64 abbiano subito l'influenza degli anni trascorsi?*

Nella mia esperienza, i controlli sono la parte più importante della produzione. E ancora una volta non abbiamo che da imparare dai grandi maestri del Passato. Mi ha molto colpito un passaggio di una intervista a Jeff Minter che recita più o meno: "se crei un gioco mediocre, ma gli dai controlli ottimi, la gente lo giocherà prima di accorgersi della sua mediocrità. Se crei un gioco strepitoso ma poco controllabile, nessuno ci giocherà e non ne scopriranno mai la bellezza". Una lezione disarmante nella sua semplicità. Non credo di aver sempre scritto giochi belli, ma sicuramente i giocatori hanno avuto modo di giocarli senza frustrazioni, senza inutili barriere. Per quanto riguarda le altre produzioni, credo che molti miei colleghi abbiano fatto tesoro delle stesse lezioni e tengano molto a questo aspetto.

Boxy Moxy

RGCD per C64, £35 cartuccia, download digitale su offerta
https://rgcd.bigcartel.com/product/boxymoxy-commodore-64

C'era una volta, in un paese lontano lontano, un ridente castello dove dimorava un re con la mania del risparmio. Aveva un giullare che non faceva ridere e un vecchio mago con qualche problema all'udito. Così, quando il monarca volle incrementare la produzione di frutta del suo regno, chiese all'anziano stregone di riempire foreste e villaggi con tantissimi *peschi generosi* ma, una volta agitata la bacchetta e pronunziata la formula magica, l'incantesimo non ebbe gli effetti sperati: l'intero villaggio, le foreste e il castello, si riempirono invece di *teschi rumorosi*, non perché il mago fosse ormai rimbambito, quanto perché – poverino – aveva capito proprio male e, non volendo deludere il suo re, non si era premurato di chiedere conferma. Sua maestà, però, non la prese affatto bene e lo spedì dritto dritto nelle segrete del maniero: ora solo i suoi gatti Boxy e Moxy possono aiutarlo, combinando le loro capacità per raccogliere tutti gli ossi casinisti. Moxy, il gatto blu, si muove nelle quattro direzioni, fermandosi solo al contatto di un ostacolo e può raccogliere i teschi. Boxy, il micio viola, non può effettuare la raccolta, ma può comunque fare da ostacolo per aiutare l'amico. BoxyMoxy, dunque, è un carinissimo gioco di strategia e di intelligenza in cui occorre raccogliere tutti i teschi presenti in ciascun livello con il minor numero di mosse, per ottenere in cambio una, due o tre stelle e poter passare, al raggiungimento di una certa quota, al "mondo" successivo. In tutto ci sono quattro differenti ambientazioni per un totale di 80 livelli e il gioco provvede a salvare la posizione direttamente sulla cartuccia su cui è distribuito.

Antonio Savona sta dimostrando di sapere affrontare con maestria varie tipologie di gioco. Questo Boxy Moxy è proprio carino, i livelli sono a schermata fissa e ben strutturati, tutto il gioco ricorda i più recenti puzzle per console o mobile, con schermata di avanzamento e punteggi sotto forma di stelline per ogni livello completato. Aldo Chiummo ha sfornato musiche molto carine ed effetti azzeccati (tra cui 15 miagolii digitalizzati da 12 diversi gattini!). Colorata, cartoonesca e funzionale la grafica. Un titolo piacevole che metterà a dura prova i nostri stanchi neuroni. Ancora un ottimo lavoro del nostro Antonio!

Antonio Savona e i suoi amici hanno fatto il loro solito ottimo lavoro, coniugando uno schema di gioco semplice ma accattivante (e attenzione, semplice non vuol dire facile), con grafica e sonoro curati. BoxyMoxy si gioca alla grandissima su hardware originale perché permette di salvare i propri progressi direttamente su cartuccia, senza ulteriori complicazioni. Ma si gioca bene anche su TheC64 nella versione digital, grazie alla possibilità di salvare negli slot. Per il resto, non c'è che dire: bel giochillo!

I due gatti dovranno impegnarsi parecchio, per raccogliere i tre teschi in sole nove mosse!

PRESENTAZIONE 86%
Logo RGCD con tanto di voce digitalizzata, manuale stampato e accessori: c'è tutto!

GRAFICA 86%
Elementi e personaggi pucciosi e ben definiti.

SONORO 75%
Colonna sonora carina ma piuttosto ripetitiva. Divertenti i miagolii digitalizzati.

APPETIBILITÀ 80%
I puzzle game sono sempre attraenti...

LONGEVITÀ 85%
...ma dopo un po' stufano. 80 livelli, comunque, sono tanti!

GLOBALE 84%
Piacevole e divertente, BoxyMoxy acchiappa per la sua simpatia e il suo gameplay.

Rainbow Edge Run DX

Megastyle per Commodore 64, €00 digital, £7.99 cassetta
https://megastyle.itch.io/rainbow-edge-run-dx

Probabilmente avrete sentito dire, qualche volta, che in fondo all'arcobaleno ci sia una pentola piena di monete d'oro. Quello che non vi avevano mai detto, però, è che in realtà le monete d'oro esistono veramente, ma sono disseminate sopra l'arcobaleno e, se volete mettervele in tasca, dovete percorrerlo tutto, facendo attenzione alle mine! RERDX è un "runner" come se ne vedono tanti sui telefoni cellulari, dotato di una inconsueta e scenografica visuale 3D. L'arcobaleno cambia in base alla nostra posizione, ma l'unico segnale di progresso è costituito da un aumento della velocità.

Lo scopo del gioco è dunque raccogliere tutte le monete che arrivano evitando le mine, senza alcuna possibilità di rallentare ma con diversi bonus a disposizione, che permettono di facilitare l'arduo compito, anche se solo per pochi istanti. Si va dal palloncino, che permette di svolazzare allegramente per un po', all'arma che distrugge le mine, passando per il "golden path" che posiziona tutte le monete successive in fila indiana. Un gioco semplice ma a suo modo inconsueto, insomma, che fa un uso piuttosto originale della grafica del Commodore 64.

Superato ogni livello, aumenta la velocità!

Raccogliendo il palloncino, via monete e mine per un po'.

Quella dei runner è una categoria di giochi che ha avuto molto successo sui cellulari Android, per via dell'interfaccia touch. Sul Commodore 64, probabilmente, si perde un po' di questo feeling, ma Rainbow Edge Run DX è un gioco davvero interessante, un po' per la soluzione tecnica che adotta e un po' perché, effettivamente, giocarci è molto divertente. Attenzione, però, perché il divertimento non dura a lungo: alla fin fine emerge lo schema di gioco ripetitivo, e lo si riprende in mano solo per qualche partita estemporanea. Un passatempo piacevole, insomma, ma niente di più.

PRESENTAZIONE 76%
Screen di caricamento e istruzioni in Petscii.

GRAFICA 79%
Minimale ma efficace, con un bell'effetto 3D.

SONORO 86%
Una piacevole varietà di musichette allegre.

APPETIBILITÀ 60%
"Oddio! Un altro gioco dove si corre e basta!!!"

LONGEVITÀ 70%
Viene presto a noia, ma lo si riprende spesso volentieri per una partita veloce.

GLOBALE 74%
Avvincente ma ripetitivo.

Sprite Invaders

Booze Design per Commodore 64, €00 digital
https://csdb.dk/release/download.php?id=245418

Alzi la mano chi non conosce Space Invaders! È uno dei titoli più noti ed iconici della storia dei videogiochi. Convertito per qualsiasi piattaforma esistente e anche sul nostro C64, è stato proposto in più varianti nel corso degli anni. Oggi, agli albori del 2021, Booze Design ha deciso di proporcene un'altra incarnazione, questa volta realizzata usando solo sprite per comporre tutti gli elementi della grafica. Certo però che ormai è dal 1978, che sti alieni provano a invadere la Terra! Cosa ci troveranno mai nel nostro amato pianeta, tanto da mandare legioni ordinatissime di invasori ad affrontare un'unica difesa terrestre? Tra l'altro questi squinternati alieni iniziano i loro attacchi piano piano, sottovoce, come piace a noi, per farsi colpire per bene, per poi accelerare man mano che scendono verso terra. Ogni tanto, per vedere che succede, passa anche un disco volante che potremo colpire per raccogliere più punti. Lo scopo del gioco è respingere più ondate possibile accumulando più punti di tutti e potersi quindi bullare con gli amici.

Mi raccomando ragazzi, andate piano verso terra altrimenti vi fate male!

PRESENTAZIONE 60%
Caricamento unico con simpatico screen introduttivo.

GRAFICA 60%
Minimale come nel coin op.

SONORO 70%
Bello il tema nella schermata dei titoli, durante il gioco solo effetti sonori.

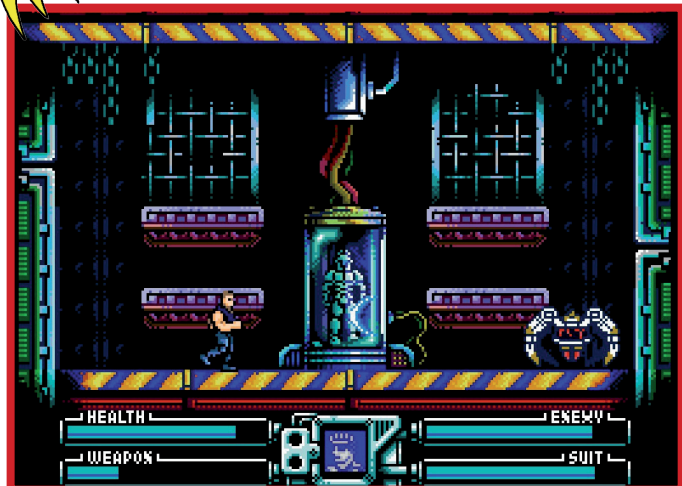
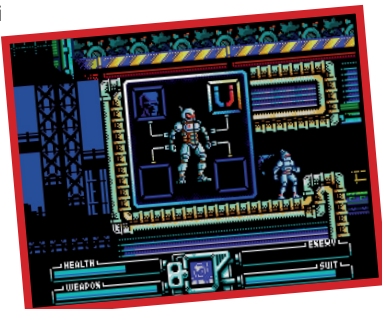
APPETIBILITÀ 60%
Un altro Space Invaders?

LONGEVITÀ 50%
La sfida c'è ma il gioco diventa presto monotono.

GLOBALE 65%
È un ottimo esercizio di programmazione: una partita la merita, visto che è gratis.

Sprite Invaders va valutato per quello che è, un interessante esercizio di programmazione che usa gli sprite, e null'altro, per comporre tutta la grafica del gioco. Per il resto è né più né meno Space Invaders come ce lo ricordavamo, in tutta la sua semplice ma efficace giocabilità, con annessi effetti sonori vintage e alieni dalle forme improbabili. Carina la schermata iniziale con un motivetto orecchiabile. Merita di essere provato e scaricato visto che è gratuito, ma non aspettatevi certo un titolo di livello commerciale.

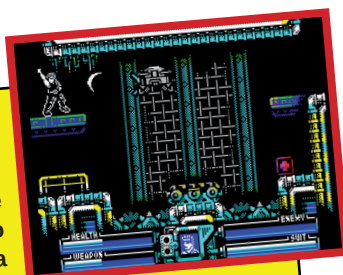
Delta's Shadow

Sanchez Crew per ZX Spectrum Next, 128K, €5 digital
https://zxonline.net/game/deltas-shadow

Dannate case produttrici di armi supertecnologiche: per colpa loro non si può mai stare tranquilli! È passato solo poco tempo, da quando l'eroico agente speciale Nova aveva distrutto la Delta Foundation per impedirle di vendere un supersoldato cyborg a un governo ostile, che una scaltra concorrente (la Trigon Corporation) ha portato avanti il suo lavoro, ponendo nuovamente gli Stati Uniti di fronte a una nuova minaccia. Così, visto che sul Nintendo aveva funzionato tanto bene, l'amministrazione USA ha deciso di seguire la stessa strategia anche sullo Spectrum, chiamando l'agente Nova – e la sua affasciante collega Jacqueline – nuovamente in servizio. Delta's Shadow, dunque, è un action-platformer platealmente ispirato a due giochi per Nintendo Entertainment System: Power Blade e relativo seguito. Realizzato da Alexander "Sanchez" Udotov e Evgeniy "Sync LAIR" Suhomlin, con la grafica di Evgeniy Rogulin e la notevole colonna sonora di Oleg Nikitin, questo gioco è stato concepito e programmato per dare il meglio sullo ZX Spectrum Next, un sistema a 8 bit di recente fabbricazione che sposa le capacità grafiche degne di un sistema a 16-bit alla compatibilità con lo storico computer di Sir Clive Sinclair. Ovviamente c'è anche una versione "classica" per ZX Spectrum 128K (e relativi cloni), ma farla funzionare richiede una

configurazione particolare (vedi box) e, comprando il gioco per la modica cifra di 5 euro, è possibile scaricare perfino un eseguibile per Windows che include tutto il necessario per giocare entrambe le versioni, senza emulatori specifici o difficili da configurare, per chi non ha mai avuto un sistema originale. L'agente Nova deve muoversi in un ambiente ostile, sotto costante minaccia dei robot nemici, colpendoli con il suo boomerang e raccogliendo i bonus che può trovare in giro. Può saltare e salire le scale, repirare nell'acqua e, naturalmente, raccogliere armature e armi supplementari che gli permettono di arrampicarsi su muri e soffitti, o sparare più efficamente, sebbene queste migliorie siano utilizzabili solo per una limitata quantità di tempo (vanno quindi indossati solo all'occorrenza).

Sconfiggere il ragno meccanico dà accesso alla prima super-tuta. Dopodiché... Iron Man, non sarai più nessuno!

Pazzesco! Delta's Shadow mostra agli scettici cosa possa fare lo ZX Spectrum Next e replica, su questo sistema, tutto lo stile di gioco "consolaro" da cui trae ispirazione, con una grafica strepitosa, una colonna sonora di notevole qualità (capace di sfruttare i tre chip AY inclusi nell'FPGA della macchina) e uno schema di gioco variegato e profondo, con una storia articolata e perfino un'impegnativa sessione di guida in terza persona. L'azione è frenetica e coinvolgente, i livelli sono ben strutturati e non passa mai la voglia di rigiocarlo. Davvero ben fatto.

VERSIONE SPECTRUM 128K

La versione "classica" di Delta's Shadow è sostanzialmente lo stesso gioco, con la resa grafica più povera (ma assolutamente notevole) consentita dalla palette cromatica dello Spectrum, con tanto di colour clash. La musica è chiaramente semplificata ma, complessivamente, il gioco è tecnicamente brillante, quasi impeccabile. Per farlo funzionare – dice il README – serve un dispositivo Divmmc con sistema ESX-dos installato o qualsiasi altra cosa capace di eguire i file TRD. Inoltre, per apprezzare il gioco, è meglio che ci sia una modalità turbo a 7 MHz a disposizione, perché con i 3,5 MHz originali dello Z80 scende il dettaglio grafico e ci sono parecchi rallentamenti. Non avendo tale hardware a disposizione, abbiamo usato l'emulatore ZesarUX su PC.

PRESENTAZIONE 90%
Intro "storica", messaggi da leggere, trama a sviluppo progressivo. Cosa volere di più?

GRAFICA 92%
Eccellente sul Next, ma pazzesca anche su Spectrum 128K, sebbene la resa sia minore.

SONORO 90%
La colonna sonora è di notevole fattura, ma rende bene solo su hardware espanso.

APPETIBILITÀ 95%
Un giocone come se ne vedono pochi.

LONGEVITÀ 97%
Sembra un titolo per console trapiantato a forza sullo Spectrum.

GLOBALE 94%
Senza mezzi termini, un piccolo capolavoro da premiare assolutamente!

ZZAPOSTA!

posta@zzapmagazine.it

Carissimi discepoli, mi sembra di essermi appena risvegliato da un riposo criogenico. E, in effetti, è da un bel po' che non gestisco la posta di qualcosa di videoludico, anche perché non seguo i prodotti moderni con la stessa assiduità del tempo che fu: i giochi di oggidì, salvo rarissime eccezioni, non mi entusiasmano, e ho vissuto in un limbo di MAME, emulatori di C64 e Amiga, giochi laser e reperti nostalgici vari. Direi quindi che sono proprio l'uomo giusto al posto giusto per una bella retro-posta come codesta! Quindi bando alle ciance, e gettiamoci a capofitto nelle vostre belle letterine; essendo questo un numero 0, ve le abbiamo richieste per "scherzo", senza dirvi che le avremmo usate davvero… E adesso vi saluto con l'altra mano, che lo spazio questo mese è tiranno!

Il vostro Simpatico Leprotto

LADRI DI RAM!

Cara redazione di Zzap!, sono un ragazzo di 50 anni e sono stato un felice possessore di uno ZX Spectrum 48k. Circa un mese fa mi hanno regalato un bellissimo MSX Philips da 80 KByte! Perché all'accensione mi dice che ho solo 28815 Bytes disponibili? Eppure sulla confezione è riportato in grande "80 KByte!". Il mio vecchio Spectrum aveva quindi più memoria? Un'altra cosa, ho notato poche recensioni per questo standard che credo sia il futuro, viste le caratteristiche e il software che risulta compatibile su ogni macchina marchiata, appunto, "MSX". Spero di avere una risposta sul prossimo numero. Ciao.

Francesco S.

Caro Francesco, l'MSX era in effetti una bella idea, ma a volte una bella idea non basta... Sulle questioni tecniche dell'MSX non saprei risponderti nel dettaglio perché non l'ho mai toccato nemmeno con i guantini di lattice, ma tutte le macchine vintage caricavano l'interprete Basic nella RAM, sottraendo una porzione di memoria… Sono pronto a giocarmi le ghette che il problema sia questo!

BRAMOSIA DI ARRETRATI

Cara redazione di Zzap!, è possibile avere 5 copie di arretrati dal numero uno al numero 73? Cordiali saluti.

Chris B.

Mi metto in coda pure io: le mie copie sono state buttate 30 anni fa dai miei famigliari, quando abbandonai l'edificio per vivere da solo. Per fortuna ci sono in giro le scansioni di tutti i numeri… Accontentiamoci...

Questa immagine ha vinto al concorso "Caption this photo"...

LA MAMMA TRUFFALDINA RIFILA VALUTA SCADUTA!

Ciao fantastica redazione di Zzap!, vi volevo chiedere: mia mamma mi ha dato la paghetta mensile di 50.000 lire e mi piacciono i giochi d'azione. Cosa mi consigliate, Midnight Resistance o Robocop?

Sandro R.

La tua mamma ti ha giocato un brutto scherzo, evidentemente non sei stato abbastanza bravo: le lire non sono più convertibili in euro, quindi non puoi comprartici un bel nulla!

IL CALORE DEI BEI TEMPI ANDATI

Anche se perde di magia e romanticismo, l'oggi non ha più senso: trovo tutto con Google! I consigli, le statistiche, le soluzioni, etc. Ai miei tempi tutto questo non c'era, e ricevere una risposta era già un'emozione!

Diego R.

Concordo appieno, ma ora ti saluto: sto aspettando che il corriere di Amazon mi porti l'ordine che ho fatto ieri alle 21.

INDIGNAZIONE MOLTEPLICE

Salve, sono un lettore indignato per (seguiva elenco di motivi vari, ndD)... e so già per certo che non avrete il coraggio di pubblicarmi!

Filippo D.

Infatti non ti pubblichiamo!

PER TUTTO QUELLO CHE ABBIAMO FATTO PER TE, FACCI UN REGALO!

Caro Zzap! Evito di rispondere al "Filosofo" dopo tutti questi anni o insistere sul voto a Dragon Ninja (che meritava di più!). Sto giro voglio solo ringraziarti: essere cresciuto

a pane e “giochi caldi”, BovaByte e commenti di Auletta... mi ha fatto finire a fare lo stesso lavoro sulle riviste cartacee (sul web son buoni tutti...) ai tempi di PSMania. E ad un certo punto mi sono perfino ritrovato BDB come vicino di stanza. Quando si passava in edicola alla ricerca del nuovo numero, tra una cassettina e l’altra, il mondo era un posto migliore... Con affetto.

Cleaned

Il Filosofo chi?!? Qui ci sono solo io, e non sono filosofo ma molto filosofico.

ATTENTI AGLI OCCHI!

Gentilissima egregia redazione di Zzap!, ho 16 anni e possiedo molto felicemente un Commodore 64 con disk drive 1541 annesso e connesso, volevo dire a tutti quelli che hanno lo scarafaggio nero che non oso nominare, altrimenti poi zio Jack si arrabbia come una bestia, che il loro computerino altri non è che una padellina buona soltanto per cucinare. L’altro giorno ero a casa di un compagno di scuola che si chiama Ciccillo O’ Suricillo il quale possiede tale padellina e dopo circa 20 minuti di gioco sfrenato alla versione “scarafaggiosa” di Ghost’n’Goblins abbiamo effettivamente notato che era possibile farsi una bella grigliata arrosto accompagnando il tutto con la “sprite” che ci piace tanto e ci fa fare tanti ruttoni che manco bombolo e il monezza assieme ci arrivano. Vi saluto augurandovi tanto buon scommodoramento spensierato!

Massimo M.

Spero che abbiate indossato gli occhiali da sole: il giallo dello Spectrum ha accecato più persone di Samantha Fox.

C’ERA UNA VOLTA ZZAP!

Caro Zzap!, sono passati tanti anni, ma occupi ancora un bel posticino nel mio cuore. Che bei tempi, quando ci emozionavamo e ci divertivamo con un Commodore 64 e la bella grafica del VIC-II a 320x200, 16 colori e sprite multiplexati, il suono spettacolare del SID, e un po’ di fantasia! Che differenza con questa attuale bulimia di megapixel e iper-risoluzioni e 8K-che-il-4K-non-basta-più, che forse serve solo a riempire una specie di vuoto di creatività, “anima” e personalità di tanti videogiochi moderni. Ti ricordo sempre con affetto, ma non ti ho mai perdonato quel voto globale 90% (e sonoro 60%!!) a The Last Ninja, dai!! Meritava molto di più!
Un affezionato Commodorista.

Giovanni D.

Caro Giovanni, Zzap! occupa un posto speciale anche nel nostro cuore!

Ricordatevi, quando vi regolate i capelli con la macchinetta, di mettere il distanziatore!

IL RITORNO DI ZZAP!

Cara redazione di Zzap!, ma perché con tutti i giochi fighi che escono oggi per C64 non riaprite i battenti? secondo noi sarebbe carino riunire anche a distanza la vecchia redazione per fare un numero speciale da scaricare o stampare on demand, con recensioni dei giochi nuovi usciti. Sarebbe una cosa di una figaggine estrema.

Paolo D. e Giuseppe N.

Detto, fatto!! Però adesso non pensate di prendervi tutto il merito esclusivo, eh...

WWW.ZZAPMAGAZINE.IT

Potete seguire l'evoluzione del progetto Zzap! direttamente dal nostro sito web, alla pagina www.zzapmagazine.it. Mi raccomando il .it finale, altrimenti finite sul sito dello Zzap! inglese! Ovviamente questo non è il solo modo per tenervi in contatto con la Redazione. Abbiamo anche una bellissima pagina Facebook all'indirizzo www.facebook.com/zzapitalia
Condivideteci!